

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam memajukan suatu kehidupan bangsa dan Negara Indonesia. Salah satu upaya kita untuk memajukannya dan memperkuat suatu pendidikan adalah dengan meningkatkan semangat belajar terhadap diri siswa serta meningkatkan proses belajar dan pembelajaran, untuk memajukan pendidikan khususnya di Indonesia. Keberhasilan pendidikan akan dapat tercapai apabila ada suatu usaha untuk meningkatkan suatu mutu pendidikan. Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Negara kita ialah melalui proses pembelajaran. Pada hakekatnya proses pembelajaran merupakan sebuah dasar utama peningkatan mutu pendidikan secara keseluruhan. Melalui dunia pendidikan seseorang akan mendapat ilmu pengetahuan dan ketrampilan guna diterapkan dalam kehidupan di masyarakat.

Sesuai dengan tujuan pendidikan yang dijelaskan dalam Undang-Undang RI No.20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 No.1 yang berbunyi:

Pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan,

akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Segitu jauh tujuan pendidikan tersebut, maka secara umum siswa dilatih untuk terampil mengembangkan peranan, terutama dalam ilmu pengetahuan.

Matematika adalah salah satu bidang studi yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Akan tetapi matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang paling sulit untuk dipahami. Hal ini membawa efek yang negatif untuk siswa, siswa merasa takut belajar matematika sehingga siswa merasa malas dan anti untuk mengikuti pelajaran matematika. Permasalahan ini sebenarnya datang dari dalam diri siswa sendiri karena siswa merasa kurang senang dengan pelajaran matematika, sehingga membuat siswa malas untuk belajar dan memahaminya. Ini menyebabkan nilai siswa yang rendah dalam mengikuti ulangan sebab tidak paham dan kurang mampu memahami materi yang disampaikan. Hal ini juga disebabkan karena adanya beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya nilai siswa dalam pelajaran matematika.

Proses pembelajaran yang ada di sekolah-sekolah masih terpusat oleh guru dan siswa hanya duduk diam dan mendengarkan ceramah dari guru. Sebenarnya pembelajaran yang menggunakan ceramah sudah tidak layak digunakan lagi pada zaman sekarang ini, karena sudah adanya metode pembelajaran yang inovatif untuk membangkitkan semangat siswa dalam belajar. Pelajaran matematika tidak disampaikan secara inovatif sehingga siswa merasa bosan dan jenuh untuk mengikuti pelajaran, keadaan yang seperti ini akan mengekang kemampuan untuk mengembangkan suatu potensi keaktifan siswa.

Hal ini terjadi pada pembelajaran matematika pada kelas IV SD N Ngembak 3 Purwodadi. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi hal ini terjadi karena masalah sebagai berikut: 1) Siswa jarang bertanya atau tidak mau bertanya mengenai materi yang belum bisa atau tidak dimengerti. 2) Siswa kurang tertarik untuk mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. 3) Siswa takut untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya atau jawabannya kepada teman-teman.

Masalah ini timbul karena kurang dan minimnya keikutsertaan dan keaktifan siswa dalam pembelajaran atau bahkan disebabkan karena siswa merasa bosan dengan strategi pembelajaran yang masih klasikal atau kurang inovatif. Masalah ini menjadi suatu perhatian khususnya untuk kalangan pendidik, untuk segera memperbaharui strategi pembelajaran yang digunakan. Akibatnya, hasil belajar yang diperoleh oleh siswa tidak sesuai yang diharapkan. Untuk mengatasi ini seorang pendidik harus mampu menciptakan suatu strategi pembelajaran baru yang inovatif dan menyenangkan untuk siswa. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru didalam kelas seharusnya dibuat semenarik mungkin agar siswa mampu memahami pelajaran yang diberikan. Adanya suatu metode yang menarik itu dapat membuat siswa semangat mengikuti pelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan sempurna dan sesuai keinginan pendidik.

Guna menyempurnakan adanya permasalahan di atas supaya tidak terus menerus terjadi, maka harus diadakan perubahan strategi

pembelajaran baru untuk membangkitkan keaktifan siswa. Strategi pembelajaran aktif *Instant Assesment* diharapkan dapat membangkitkan semangat siswa untuk mengubah cara pandang siswa yang semula pelajaran matematika susah menjadi menyenangkan, serta dapat menarik perhatian siswa. Interaksi antara guru dan siswa lebih mudah dan baik karena strategi yang digunakan lebih menarik. Sehingga suasana belajar menjadi hidup karena lancar dan mudahnya interaksi guru dan siswa. Sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Strategi pembelajaran aktif *Instant Assesment* adalah suatu strategi penilaian yang lebih cepat dan lebih banyak menuntut siswa untuk berfikir secara cepat. Selain cepat siswa juga dituntut untuk memahami materi sebelum guru melakukan penilaian secara cepat. Strategi *Instant Assesment* ini adalah strategi yang menyenangkan dan tidak menakutkan.

Berdasarkan latar belakang di atas, untuk meningkatkan keaktifan belajar matematika di SD N 3 Ngembak, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Peningkatan Keaktifan Belajar Matematika Melalui Strategi Pembelajaran Aktif *Instant Assesment* Pada Siswa Kelas IV SD N 3 Ngembak Kec. Purwodadi Kab. Grobogan Tahun Pelajaran 2012/ 2013”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi dan penugasan dalam pembelajaran matematika.
2. Siswa merasa jenuh dalam menerima pembelajaran matematika karena metode yang digunakan masih konvensional, sehingga mempersulit siswa untuk memahami materi matematika.
3. Siswa kelas IV kurang aktif dalam pembelajaran matematika.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas agar penelitian ini lebih mendalam, maka peneliti membatasi masalah agar lebih terfokus dalam melakukan penelitian:

1. Meningkatkan keaktifan belajar matematika pada siswa.
2. Strategi pembelajaran yang digunakan adalah strategi pembelajaran aktif *Instant Assesment*.
3. Penelitian ini dilakukan pada kelas IV SD N 3 Ngembak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah strategi *Instant*

Assesment dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri 3 Ngembak?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan belajar matematika dengan menggunakan strategi *Instant Assesment* pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Ngembak Tahun ajaran 2012/ 2013.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini memberikan sumbangan khususnya dalam pembelajaran matematika dan memberikan kontribusi tentang pembelajaran yang inovatif dalam peningkatan keaktifan siswa.

2. Manfaat praktis

a. Bagi penulis

Dapat memperoleh pengalaman secara langsung dalam menerapkan strategi pembelajaran aktif *Instant Assesment* yang diperoleh dibangku perkuliahan yang bermanfaat dalam pembelajaran matematika.

b. Bagi guru

Memberi tambahan pengetahuan tentang peningkatan keaktifan serta dapat meningkatkan keprofesionalan guru, dan memberi

masuk agar guru memanfaatkan strategi *Instant Assesment* untuk meningkatkan keaktifan siswa yang berguna untuk memperbaiki proses pembelajaran untuk selanjutnya.

c. Bagi siswa

Diharapkan dapat memperbaiki dan meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar matematika sehingga dapat meningkatkan potensi siswa dengan menerapkan strategi *Instant Assesment*.

d. Bagi sekolah

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan mutu atau kualitas pembelajaran, guru, serta sekolah sehingga memperoleh gambaran pembelajaran *Instant Assesment* yang pada akhirnya dapat meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.